









Cinderella
Lernen im Märchenland

BEDIENUNGSANLEITUNG

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile**® **Das Lernspiel - System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt.*

Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***



EINLEITUNG

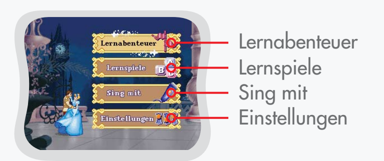
Tauchen Sie ein in die zauberhafte Welt von Cinderella! Begleiten Sie Cinderella auf ihrem Weg eine echte Prinzessin zu werden. Dabei muss Cinderella aufregende und erlebnisreiche Herausforderungen bestehen. Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im Abenteuer-Modus und im Lernspiel-Modus werden Buchstabieren, Zahlen und Zählen, Addition, räumliches Denken und die Kreativität Ihres Kindes gefördert. Der 2-Spieler-Modus sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. Zwei Schwierigkeitsstufen bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes. Mit dem Sing-mit Modus kann Ihr Kind seine musikalischen Fähigkeiten gezielt und kreativ verbessern.



SPIELBEGINN

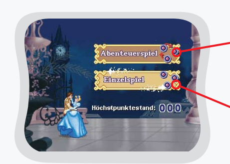
Schritt 1: Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Steuerhebel nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1.Lernabenteuer

Begleiten Sie Cinderella und ihre Freunde durch vier spannende Abenteuer.



Abenteuerspiel

Helfen Sie Cinderella ihren Traum zu verwirklichen und eine echte Prinzessin zu werden.

Einzelspiel

Spielen Sie die Spiele in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit.

Abenteuerspiel

Wenn Sie das Abenteuerspiel gewählt haben, drücken Sie nun auf „Neues Spiel", um von Anfang an zu spielen oder drücken Sie auf „Weiter", um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen. Bitte beachten Sie, dass der Spielstand nur erhalten bleibt, wenn die Stromzufuhr nicht unterbrochen und die Lernspielkassette nicht entfernt wurden.

Im Abenteuerspiel, Einzelspiel und in den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der **V.Smile®** Lernkonsole mit einem zweiten Joystick spielbar.



Weiter

Fahren Sie an der Stelle fort, an welcher Sie das Spiel zuletzt beendet hatten.

Neues Spiel

Wählen Sie dies aus, um ein neues Spiel zu beginnen.

Einzelspiel

Im Einzelspiel-Modus können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen Sie es durch Drücken der OK-Taste aus.



2. Lernspiele



Im Lernspiel-Modus können Sie ein beliebiges Spiel auswählen . Außerdem können Sie die Einstellungen nach der Auswahl des Spiels verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem Steuerhebel angewählt und mit der OK-Taste bestätigt werden.

3. Einstellungen

Stellen Sie hier die Hintergrundmusik ein oder aus und wählen Sie aus, ob Sie mit einer begrenzten oder unbegrenzten Zahl an Versuchen spielen möchten.Bewegen Sie zum Abschluss den Zeiger auf das Bestätigungsfeld und drücken die OK-Taste am Joystick, um die Einstellungen abzuschließen.



Musik ein - Wählen Sie das aus, wenn Sie mit Hintergrundmusik spielen möchten.

Musik aus - Wählen Sie das aus, wenn Sie ohne Hintergrundmusik spielen möchten.

Versuche normal - Wählen Sie das aus, um mit einer begrenzten Anzahl von Versuchen zu spielen.

Versuche unendlich - Wählen Sie das aus, um mit einer unbegrenzten Anzahl von Versuchen zu spielen.

Bestätigungsfeld - Wählen Sie dieses Feld mit dem Cursor aus, um alle Einstellungen zu bestätigen.

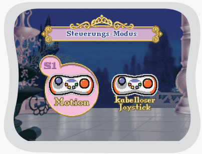
4. Sing-mit

Bewegen Sie den Cursor auf das Lied, welches Sie auswählen möchten. Auf der rechten Seite können Sie außerdem wählen, wie laut das Lied sein soll und ob Sie alleine oder zusammen mit Cinderella singen möchten. Wenn Sie alle Einstellungen ausgewählt haben, bestätigen Sie bitte mit der OK-Taste.

Schritt 2: Auswahl der Spieleinstellungen

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, können Sie die OK-Taste drücken und sofort mit dem Spiel beginnen. Wenn Sie Einstellungen ändern möchten, wählen Sie die entsprechende Einstellungsoption aus und nehmen die Änderung vor. Nach den Änderungen gelangen Sie durch Auswahl des Bestätigungsfeldes und Drücken der OK-Taste zum Spiel.





1. **Stufe**: Bewegen Sei den Pfeil auf die gewünschte Schwierigkeitsstufe und bestätigen Sie mit der OK-Taste.
2. **Spielerzahl**: Bewegen Sie den Pfeil auf die gewünschte Spielerzahl und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Schließen Sie die Spieleinstellungen ab, indem Sie den Pfeil auf das grüne Häkchen bewegen und die OK-Taste drücken.

   Hinweis: Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus nur bei den **V.Smile**® Lernkonsolen, nicht aber beim **V.Smile**® **Cyber Pocket™** und **V.Smile Pocket**® zur Verfügung steht.
3. **Steuerungs-Modus**: Bewegen Sie den Pfeil auf den **Steuerungs-Modus**, in welchem Sie spielen möchten.

Schritt 3: Spielstart

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**" im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.
- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**" im Abschnitt **Lernspiele** nach.

ZUSATZFUNKTIONEN



Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie das Häkchen. Wählen Sie das Kreuz, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele", wenn Sie das Häkchen auswählen. Wählen Sie das Kreuz, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer

Mathe-Eis	Addition
Körner-Labyrinth	Räumliches Denken
Wörtersee	Buchstabieren
Balltanz	Rhythmus

Lernspiele	Lerninhalte
Noten fangen	Musiknoten
Schneiderei	Kreativität
Körner-Labyrinth	Addition und Subtraktion
Essenskorb	Lebensmittel





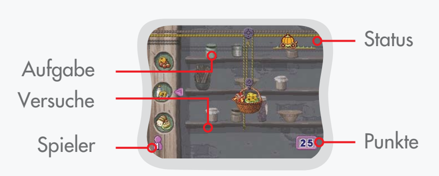

Steuerung

Zu Beginn eines jeden Spieles erscheint eine grafische Darstellung die erklärt, wie mit dem jeweiligen Joystick gesteuert werden kann.



Status Anzeige

In den Abenteuerspielen sehen Sie verschiedene Anzeigen, die über Spielfortschritt und andere Errungenschaften informieren.



Aufgabe - Zeigt die aktuelle Aufgabe an.

Status - Zeigt den Spielstatus.

Spieler - Zeigt welcher Spieler an der Reihe ist.

Versuche - Zeigt die verbliebenen Versuche an.

Punkte - Zeigt die erzielten Punkte an.

Lernabenteuer

Einleitung

Im Abenteuerspiel wird eine Geschichte zur Einführung gezeigt. Drücke die OK-Taste, um sie zu überspringen.

Prinzessinnen-Liste

Im Abenteuerspiel wird nach jedem Spiel die Prinzessinnen-Liste gezeigt. Wenn alle Aufgaben auf der Liste abgehakt sind, kann Cinderella eine echte Prinzessin werden.



Mathe-Eis



Spielverlauf

Cinderella soll Eis zu ihrer Stiefmutter und ihren Stiefschwestern bringen. Hilf Cinderella, durch Lösen von Matheaufgaben das Eis in den richtigen Raum zu tragen. Beeilung! Das Eis schmilzt!

Lerninhalt: Addition

leicht:	Additionen im einstelligen Zahlenbereich
schwer:	Additionen im ein- und mehrstelligen Zahlenbereich

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Spielfigur steuern	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, vorne oder hinten
Tür auswählen	Drücke die OK-Taste	Drücke die OK-Taste

Körner-Labyrinth



Spielverlauf

Oh nein! Karli hat sich im Garten verirrt und sucht nun den Weg nach Hause! Hilf ihm den richtigen Weg zu finden, indem er den Maiskörnern folgt und diese auch einsammelt. Cinderella gibt Tipps in welche Richtung zu gehen ist.

Lerninhalt: Räumliches Denken

leicht:	Hinweise zur Richtung werden immer angezeigt
schwer:	Hinweise zur Richtung werden nur kurz angezeigt

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Spielfigur steuern	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, vorne oder hinten
Springen	Drücke die OK-Taste	Drücke die OK-Taste




Wörtersee

Spielverlauf



Cinderella und der Prinz machen eine Bootsfahrt im Mondenschein. Um zurück zum Schloss zu kommen, müssen sie die fehlenden Buchstaben in den angezeigten Wörtern finden.

Lerninhalt: Buchstabieren

★	**leicht**:	Die fehlenden Buchstaben werden als Schatten angezeigt
★★	**schwer**:	Keine Hinweise auf die gesuchten Buchstaben

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Das Boot steuern	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, vorne oder hinten

Balltanz

Spielverlauf



Cinderella tanzt mit dem Prinzen auf dem königlichen Ball. Hilf Cinderella im Rhythmus zu tanzen, indem Du der Richtung des Pfeiles mit einer entsprechenden Bewegung folgst.

Lerninhalt: Rhythmus

★	**leicht**:	Folge den Pfeilen
★★	**schwer**:	Folge den Pfeilen in höherem Tempo

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Zu Pfeilen passende Bewegung	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, vorne oder hinten

Lernspiele

Status Anzeige

In den Lernspielen sehen Sie verschiedene Anzeigen, die über Spielfortschritt und andere Errungenschaften informieren.



Noten fangen



Spielverlauf

Cinderella liebt es zu singen. Bewege den Zauberstab an die entsprechende Stelle auf dem Notenblatt, um die Melodie zu spielen.

Lerninhalt: Musiknoten

★ **leicht**: Lieder mit wenigen Noten

★★ **schwer**: Lieder mit vielen Noten

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Noten fangen	Schüttle den kabellosen Joystick	Drücke die OK-Taste

Schneiderei



Spielverlauf

Cinderella benötigt ein Kleid für den königlichen Ball. Wähle ein Kleid deiner Wahl aus und verziere es mit Accessoires.

Lerninhalt: Kreativität

★ **leicht**: N/A

★★ **schwer**: N/A





Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Auswahl treffen	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, vorne oder hinten
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste	Drücke die OK-Taste

Körner-Mathe

Spielverlauf



Karli und Jaques sammeln Körner für ihre Mäuselöcher ein. Löse erst die Mathe-Aufgabe, um die richtige Anzahl an Körnern einzusammeln. Beeil dich, bevor die Hühner alle Körner aufpicken. Bewege dich nicht, wenn Luzifer aufwacht!

Lerninhalte: Addition und Subtraktion

☆ **leicht**:	Addition und Subtraktion
☆☆ **schwer**:	Addition und Subtraktion

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Spielfigur steuern	Kippe den kabellosen Joystick nach links oder rechts, vorne oder hinten	Bewege den Steuerhebel nach links oder rechts, vorne oder hinten
Körner aufheben oder ins Mauseloch legen	Drücke die OK-Taste	Drücke die OK-Taste

Essenskorb

Spielverlauf



Hilf Jaques und Karli Lebensmittel an Luzifer vorbei in ihr Mauseloch zu schmuggeln. Dabei muss das Mauseloch mit dem passenden Oberbegriff / Lebensmittel ausgewählt werden, welcher/welches zu dem geschmuggelten Essen passt. Vorsicht vor Luzifer!



Lebensmittel

★ **leicht**:	Zuordnung des Essens in das Mauseloch mit dem passenden angezeigten Lebensmittel
★★ **schwer**:	Zuordnung des Essens in das Mauseloch mit dem passenden Oberbegriff

Steuerung

Steuerung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Bewege den Korb	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne und hinten	Bewege den Steuerhebel nach oben und unten
Den Korb schneller bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach links	Bewege den Steuerhebel nach links

Sing mit

Sing mit - Erklärung der Bildschirmanzeige.

Bewege den Cursor auf das Lied, welches Du auswählen möchtest. Auf der rechten Seite kannst Du außerdem wählen, wie laut das Lied sein soll und ob Du alleine oder zusammen mit Cinderella singen möchtest. Wenn Du alle Einstellungen ausgewählt hast, bestätige bitte mit der OK-Taste.



Spielverlauf

Singe mit Cinderella ins Mikrofon, wenn es ein Mikrofon gibt und folge den Wörtern auf dem Bildschirm. Du kannst natürlich auch ohne Mikrofon und alleine singen.





PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.





EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit dem **V.Smile**® Gerät alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.



PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie das **V.Smile**® **Gerät** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt des **V.Smile**® **Gerätes** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert das **V.Smile**® **Gerät** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zum **V.Smile**® **Gerät** (Entfernen von Batterien und Netzteil).



HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.



HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie - und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
• die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
• und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ____________ Ort: ____________________

Telefon: ______________________________

____________ ____________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

vtech®

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)





Printed in China
91-002306-244-000 ㊕